مخاطر الألعاب الإلكترونية

ودور الدعاة في ترشيدها

مع إشارة للمستجدات الفقهية المصاحبة لألعاب الواقع الافتراضي

ورقة بحثية مقدمة إلى المؤتمر العلمي لكلية الشريعة والقانون بجامعة الأزهر

فرع طنطا

المنعقد بمقر الكلية في الفترة من ٣-٤ محرم ١٤٤٣هـ/ ١١-١٢ أغسطس ٢٠٢١م

الباحث

الهيثم زعفان

بسم الله الرحمن الرحيم

مقدمة

إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له، ومن يضلل فلا هادي له، ونشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، ونشهد أن محمدًا صلى الله عليه وآله وسلم عبده ورسوله.

وبعد...

تعتبر الألعاب الإلكترونية[1] الجزء المهم في حياة النشء والشباب اليوم في معظم دول العالم، فلعبة واحدة مثل "فورت نايت " المثيرة للجدل حققت في شهر واحد على موقع "يوتيوب" ٢.٤ مليار مشاهدة

وتشير التقارير الاقتصادية إلى أن سوق الألعاب الإلكترونية العالمي حقق إيرادات بقيمة ١٥٢.١ مليار دولار خلال عام ٢٠١٩[2].

[1]) للباحث- الهيثم زعفان- دراسة موسعة حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية صدرت مؤخرًا في كتاب حمل عنوان: (**ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم**؛ آفاق المعرفة، الرياض، ١٤٤٢هـ).

[2]) البوابة العربية للأخبار التقنية: ٢٧ نوفمبر ٢٠١٩م، https://aitnews.com .

والنشء الذين تتراوح أعمارهم بين ١٣-١٧ سنة يمضون ما متوسطه ٣.٥ ساعة يوميًا على وسائل رقمية[٣] ما يعني أن ثُمن الوقت يُنفق على "اللهو الإلكتروني" وهو عمر مختلس من حياة المسلم، بما فيه من تعبئة محتوى سلبياته تفوق إيجابياته بمراحل، ويؤثر على تنشئته ومكونه الثقافي والعقدي، وينعكس على سلوكياته ومحيطه المجتمعي.

ففي ضوء الأجهزة المحمولة البعيدة عن مراقبة الآباء، والمرافقة للأبناء طوال اليوم، وفي ظل شبكات الإنترنت المفتوحة على كافة الثقافات والخيارات، تختل المعادلة التربوية الأولى، ويدخل للبيت **"مرب جديد"** يشارك الآباء في تشكيل

---

[٣]) **أنظر:**

* فلسطين على حسن أبو وزنة: **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان**؛ رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية، ٢٠١١م.

* د. سلوى سليمان الجندي: **استخدامات وإشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة**؛ المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والإعلان، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مارس ٢٠١٦م، ع ٥، ص ص ١-٧٣.

* د. أماني خميس محمد عثمان: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**؛ مجلة كلية التربية –جامعة أسيوط، مج ٣٤، ع ١، يناير ٢٠١٨م، ص ص ١٢٦-١٦٠.

* أميرة مشري: **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**؛ رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر، ٢٠١٧م.

شخصية الأبناء، تشكيلًا قد يجعل من الإبن بؤرة خطورة على نفسه وعلى أسرته ومن ثم على محيطه المجتمعي.

فما يغيب عن كثير من الأسر أنه إذا كانت فكرة الألعاب الإلكترونية تمثل "**واقعًا افتراضيًا**" إلا أنه "**واقع افتراضي عالمي**" يتضمن محتويات تعكس الواقع الحقيقي العالمي بكافة تشابكاته وتعقيداته وعقائده وثقافاته وقيمه وعداءته واحتياجات ورغبات النفس الإنسانية وكذلك الخير والشر وما بينهما من مسافات في حياة موازية بكل مكونات التوازي، لذا فالأحكام والتحليلات فيها تطول.

إشكالية الألعاب الإلكترونية أنها صنعت في مجتمعات لها خصوصيتها الثقافية والعقدية بكافة مشتملاتها الصالحة والطالحة؛ ولها أيضًا معركتها مع الإسلام والمسلمين؛ وقد تبقى مقبولة إذا كانت مقتصرة على المجتمعات التي صنعت بداخلها وجمهورها الكتابي أو المشرك أو الوثني؛ لكن الإشكالية تكمن في تعاطي أبناء المسلمين معها، ليس تعاطي مشاهدة فقط، ولكنه تعاطي مشاهدة وممارسة واستغراق في مكونات اللعبة وتكرار لعملية التلقي، ومن ثم فإن المسلم يدور في حلقة تلقي تكرارية لجملة من المفاسد العقدية والسلوكية والأخلاقية التي يخشى معها على عقيدة المسلم وهويته.

بدورنا ومن خلال هذه الورقة البحثية سنحاول تسليط الضوء سريعًا على أبرز مخاطر ظاهرة الألعاب الإلكترونية العقدية، والسلوكية، والصحية، والاقتصادية، والأمنية، على النشء المسلم ومن ثم على المجتمعات الإسلامية، مع تلمس آليات مدافعة تلك المخاطر من خلال تسليط الضوء على دور الدعاة في ترشيد هذه الظاهرة المستحدثة، ومحاولة توظيف إيجابياتها بما يخدم الدعوة الإسلامية داخل العالم الإسلامي وخارجه.

المخاطر العقدية للألعاب الإلكترونية

- يلاحظ على الألعاب الإلكترونية شغفها بفكرة الأرواح والإلحاد والوثنية حيث الآلهة والصراع بين القوى التي تحاول السيطرة على العالم بل على الكون؛ فنجد الألعاب الإلكترونية تدخل اللاعب في دائرة وثنية شديدة الخطورة والتعقيد فتولد لديه عظمة السيطرة على العالم؛ وتخلخل مفاهيمه الغيبية عن العالم الآخر. وهذه قضية يعاني الغرب وغير المسلمين عمومًا خللًا استيعابيًا قبالتها، ولديهم تشوش ورفض في كثير من الأحيان لها، ومن ثم فقد انعكس هذا التشوش على صانعي الألعاب في كتابة سيناريو الألعاب الإلكترونية وفي تصميمها؛ يظهر هذا الأمر جليًا في كثير من الألعاب الإلكترونية، فنجد على

سبيل المثال لعبة "**God Of War**" "**آلهة الحرب**" وهي عبارة عن تجسيد الآلهة في صورة أشخاص ووحوش مقاتلة في قصص أسطورية، ويقوم اللاعب بالتحكم في بطل اللعبة والقتل به ضد الآلهة الأخرى؛ وهي لعبة وثنية تنقل اللاعب إلى عالم الإغريق وأساطيرهم الوثنية وتنتهي اللعبة بقطع رؤوس الآلهة؛ ليقول المنتصر في النهاية- وهو اللاعب بطبيعة الحال والذي قد يكون مسلمًا-: "البشر الآن مستعدون لسماع رسالتي".

- يلاحظ على الألعاب الإلكترونية بصفة عامة تركيزها على فكرة التحول داخل اللعبة للتمكن من تحقيق الانتصارات والترقي والحصول على الجوائز الافتراضية وأحيانًا الحقيقية، وفيها يقوم اللاعب بالتحول من شخص آدمي إلى قوى خارقة أو حيوان متوحش حتى يستطيع التغلب على الخصوم؛ وجميعها تحولات تتنافى مع الشريعة الإسلامية وقد تدخل النشء المسلم في دائرة عقدية وثنية شديدة الخطورة إذا ما اعتقد الصبي فيها أو تعامل مع نفسه أثناء اللعب على أنه إله يستطيع التحكم في البشر وفي الملائكة وفي الشياطين وفي النار وفي المطر وفي الرياح وغيرها[٤]. إضافة إلى أن كل ذلك يأتي في سياق من الرعب والخيال غير

---

[٤]) لمزيد من التفاصيل حول فكرة التحول يمكن الرجوع لكتاب: الهيثم محمد زعفان: **المخاطر العقدية في قنوات الأطفال العربية**؛ مركز البيان للبحوث والدراسات، الرياض، ١٤٣٦هـ.

المعقول، والألعاب الخارقة للعادة، مع سيطرة فكرة نهاية العالم وما بعد نهاية العالم من أحداث على مسار اللعبة.

- لا تخطيء عين المتتبع للألعاب الإلكترونية الكثير من الرموز والأشكال ذات الدلالات العقدية المنافية للهوية للإسلامية؛ وهي رموز لا تقف عند الحدود الشكلية ولكنها مرتبطة بالمضمون البطولي للاعب، فالبطل عندما يحقق نجاحًا داخل اللعبة فيكون تقبيل الرمز أو الترميز بشارته أو إدارة المعارك الحربية والقتالية تحت رايته أمرًا أصليًّا داخل الألعاب، وبخاصة الألعاب المعادية صراحة للإسلام والمسلمين وما أكثرها؛ ومن تلك الرموز: (رموز من المعتقد الشنتوي: والشنتوية عقيدة سكان اليابان، والتي تقوم على تعدد الآلهة- الصليب- النجمة السداسية- المثلث والزوايا والأشكال الهندسية المعقدة والجماجم والعظام والهياكل الآدمية والحيوانية، وهي رموز لها مدلولات هامة وبصفة خاصة عند أهل السحر والكهان مع كثافة الألعاب التي تسوق للسحر والشعوذة).
- تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة إلى التفريط في الواجبات الشرعية، فالإدمان عليها يجعلها سبيلًا وطريقًا موصلًا إلى الإهمال في الواجبات الشرعية والضرورات الحياتية، وعلى رأسها الصلاة، مع إنكار القضايا الغيبية وتدنيس أو

إهانة أو تدمير الكتب السماوية ودور العبادة[٥][٦]. إضافة إلى طريقة الصيد بالقتل ومن ثم الذبح غير الشرعي، وما يصاحب ذلك من أكل الحيوانات المحرم أكلها مثل الخنزير كمثال بارز.

وقد أكدت بعض الدراسات الميدانية على أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الاهتمام بعبادات غير المسلمين[٧]. وهذا في حد ذاته يشير إلى نوع من الألفة بين لاعبي هذه الألعاب من المسلمين وبين الطقوس التعبدية الفاسدة؛ وهو مؤشر خطير قد يتفاقم مستقبلًا إن لم يتدارك.

---

٥) د. أحمد عطا الله عبد الباسط: **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان "دراسة فقهية مقارنة"**؛ دراسة منشورة بالمجلة العلمية لكلية اللغة العربية، جامعة الأزهر فرع أسيوط، العدد الرابع والثلاثون – الجزء الأول ٢٠١٥م، ص ص ٧١٥– ٨٣٠.

٦) أنظر: د. عبد الله عوض العجمي: **تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة**؛ مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، جامعة الكويت، مج ٣٢، عدد ١٠٨، ٢٠١٧م، ص ص ١٥٨–١٩٣.

وانظر أيضًا: د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: **تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**؛ مجلة العلوم التربوية، جامعة الملك سعود، الرياض، مج ٢٦، عدد ١، فبراير ٢٠١٤م، ص ص ٩١–١٠٨.

٧) سليمان بن نيف النيف: **الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة " دراسة ميدانية"**؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ، ص ١٣٣.

المخاطر السلوكية والأخلاقية للألعاب الإلكترونية

- تظهر نتائج الدراسات الميدانية أن ممارسة النشء للألعاب الإلكترونية قد أثرت في بعض مبادئهم الأخلاقية وسلوكياتهم الدينية[٨]، فالألعاب الإلكترونية تأخذ الأطفال إلى عالم القتل والجريمة والخيال الهدام، بالإضافة إلى إعطاء الطفل الشعور الكاذب بالانتصار لأنه استطاع أن يسيطر على العالم بل والكون أحيانًا من خلال جواله أو حاسوبه، فيشعر عندها بالقوة ولا يدري أنها قوة خادعة لا تخرج خارج دائرة الواقع الافتراضي وعندما يحاول إخراجها لواقعه الحقيقي قد تحدث الكوارث السلوكية والأخلاقية من عنف وضرب وقتل وفساد أخلاقي.

كما أن كثرة الشخصيات الوهمية وانتحال الشخصيات في حياة الطفل والمراهق من خلال واقعه الافتراضي له علاقة قوية بسلوكيات الكذب والنصب والاحتيال، فالصبي في غالب وقته الافتراضي يكذب وينتحل شخصيات وهمية فيسهل عليه الكذب والنصب في واقعه.

---

٨) أنظر على سبيل المثال: أسيل صالح العايد: **أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجًا- دراسة تطبيقية**؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ.

- الأخطر أن الألعاب الإلكترونية تأخذ النشء إلى ميدان انحلالي يشيع الفاحشة في أوساط لاعبي الألعاب الإلكترونية وهذا الغزو الإباحي والأخلاقيات الفاسدة للألعاب الإلكترونية يمثل خطورة مباشرة على عقيدة الأطفال والمراهقين في المجتمعات الإسلامية وسلوكهم وأخلاقهم وهويتهم وعاداتهم، وذلك لما تتضمنه تلك الألعاب الإلكترونية من مكونات غير أخلاقية كالصور الخليعة والمقاطع المتدنية والقصص الفاحشة والخيالية والطرق العنيفة المختلفة والمتنوعة وأساليب لعب القمار وكيفية شرب الخمر[٩].

وفي داخل اللعبة ينتقل الطفل من مرحلة "المشاهدة السلبية" إلى مرحلة "الممارسة الافتراضية"، وعليه فإن الرقابة على محتوى الألعاب الإلكترونية بحاجة إلى مزيد من المجهودات من قبل الأسر والأجهزة الرقابية المعنية؛ خاصة أن مسألة تقليد النشء لأبطال الألعاب الإلكترونية كانت محل اهتمام الدراسات الأكاديمية، حيث تشير دراسة "د. أماني عثمان" إلى أن ٧٦٪ من أفراد عينة الدراسة قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية، وأوضحت أن ٣٤٪ من أفراد العينة يقلدوا أبطال ألعابهم الإلكترونية في الحركات، بينما نسبة ٢٥.٥٪ من أفراد العينة قلدوا أبطال الألعاب

٩) د. عادل عبد الجواد محمد: **الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف؛ مجلة الأمن والحياة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية**، مج ٢٦، ع ٣٠٤، أكتوبر ٢٠٠٧، رمضان ١٤٢٨هـ، ص ص ٥٤-٥٧.

في اللباس، ونسبة ٢٣٪ من المبحوثين قلدوا الأبطال في الخصال والخلق، ويبقى نسبة ١٨٪ منهم يقلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في المظهر والشكل[١٠].

- هناك إشكالية أخرى في تصورنا متعلقة بهذا الإطار السلوكي الأخلاقي وهي ما يمكننا أن نطلق عليها **"رفقة الواقع الافتراضي السيئة"** فالألعاب الإلكترونية وأبطالها سيئوا الخلق، وشركاء اللعب أون لاين Line On من حول العالم ومن جميع الجنسيات والأعمار والعقائد، يمثلون رفقة جديدة للنشء كبديل عن الرفقة السيئة الخارجية؛ فالآباء يجتهدون في حفظ النشء من رفقاء السوء في الشارع والواقع الحقيقي، ولكنهم قد لا يدركون أنهم بتسليمهم للألعاب الإلكترونية وبخاصة اللعب أون لاين فإنهم يسلمونهم بأيديهم للرفقة السيئة في الواقع الافتراضي؛ فإذا كان خوف الآباء من الرفقة السيئة في الشارع من التدخين أو السلوكيات السيئة أو مشاهدة المشاهد الخليعة أو حتى الاقتراب من الفواحش؛ جميع هذه السلبيات يقربها رفقاء الواقع الافتراضي ويزينونها للمراهق والطفل فيقع فيها افتراضيًا، وقد يكون مهيئًا للوقوع فيها واقعيًا متى تهيئت له الفرصة.

---

[١٠]) د. أماني خميس محمد عثمان: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**؛ مصدر سبق ذكره.

المخاطر النفسية والصحية للألعاب الإلكترونية

• في مايو ٢٠١٩م صنفت منظمة الصحة العالمية WHO اضطراب الألعاب الإلكترونية كمرض وأضافته إلى التصنيف الإحصائي الدولي للأمراض والمشاكل الصحية ذات الصلة ICD، وهو مرجع للأمراض المعترف بها، والقابلة للتشخيص، بحيث يُعد إدمان الألعاب الرقمية كاضطراب في الصحة العقلية[١١]. وتوضح منظمة الصحة العالمية أن هذا الإدراج سيفضي إلى زيادة اهتمام المهنيين الصحيين بمخاطر الإصابة بمرض الاضطراب الناجم عن اللعب، وإلى اتخاذهم بالتالي ما يلزم من تدابير في مجالي الوقاية والعلاج. وقد أطلقت اليابان أول برنامج بشأن مكافحة الإدمان على استخدام الإنترنت في البلاد، ويوجد في اليابان الآن ٨٤ مركزًا لعلاج المرضى المدمنين على اللعب على الإنترنت. وتكشف المسوح الصحية أن معدل انتشار الاضطراب الناجم عن اللعب على الإنترنت يتراوح بين ١٪ و١٠٪ في أوروبا وأمريكا الشمالية. وفي سويسرا، أظهر تقرير صادر في عام ٢٠١٨م أُعدّ بتكليف من المكتب الفيدرالي للصحة العمومية أن حوالي ١٪ من

---

[١١] **منظمة الصحة العالمية تعتبر الاضطراب الناجم عن الألعاب الرقمية مرضًا رسميًا**: مايو ٢٠١٩م، الموقع الإلكتروني لمنظمة الصحة العالمية، https://www.who.int .

السكان (ما يقرب من ٧٠ ألف شخص) يعتبرون من مستخدمي الإنترنت "المثيرين للإشكال".

ومن هذا المنطلق قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ وقد وجدت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين، وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، ولهذا فإن هذه الألعاب تنتج أجيالًا تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم[١٢].

وقد أثبتت الدراسات وجود علاقة ارتباطية بين طول عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية والشعور بآلام في اليدين والظهر خاصةً في السن الأصغر في عينات الدراسات حيث لم يتم نمو العظام بشكل كامل مما يؤدي لإرهاق العضلات واحتمالية إصابة الجهاز العظمي تزداد بازدياد ساعات اللعب[١٣]. الأمر

---

[١٢]) زينب علي خليل الفردان: **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمهارات الاجتماعية والتفكير الناقد لدى الموهوبات وغير الموهوبات من طالبات الصف التاسع بدولة الكويت**؛ رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي، البحرين، ٢٠١٢م، ص ص ٢٠-٢١.

[١٣]) مها حسني الشحروري: **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**؛ رسالة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن، ٢٠٠٧م، ص ص ١٢٣-١٢٤.

الذي يساهم في تقليل تحصيلهم الدراسي وضعف مستواهم التعليمي وذلك بسبب استحواذ الألعاب الإلكترونية على تفكيرهم؛ وتشتت أذهانهم بسبب الانشغال بها أثناء شرح المعلم أو أثناء استذكارهم لدروسهم، هذا فضلًا عن اضطرابات النوم وإجهاد العين[١٤].

- لفتت بعض حالات انتحار المراهقين حول العالم انتباه المراقبين بعدما أرجعت جهات التحقيق أسباب الانتحار إلى الألعاب الإلكترونية وأن هناك ألعابًا بعينها تدفع اللاعب إلى الانتحار بحسب تعليماتها، ومن هذه الألعاب لعبة "الحوت الأزرق"، وهي لعبة تستهدف الأطفال والمراهقين، وتتكون من مجموعة من التحديات تمتد (٥٠) يومًا وفي التحدي النهائي يُطلب من اللاعب قتل نفسه بطريقة بشعة. تلك اللعبة أحدثت ضجة عالمية بعدما تسببت في انتحار العشرات حول العالم من بينهم حالات في عالمنا الإسلامي، الأمر الذي دفع كثيرًا من الدول إلى منع هذه اللعبة على أراضيها.

---

[١٤]) سارة محمود عبد الرحمن حمدان: **إيجابيات الألعاب التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**؛ رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، ٢٠١٦م.

المخاطر الإقتصادية للألعاب الإلكترونية

- فضلاً عن استنزاف سوق الألعاب الإلكترونية لأموال الأسر العالمية وفي القلب منها الأسرة المسلمة، فإن الأرباح الخيالية تجعل معظم منسوبي هذا السوق يقفزون فوق جميع القيم التربوية أو الأخلاقية وحتى العقدية من أجل الحفاظ على هذه الأرباح، فتكون الخسارة مزدوجة قيمية ومالية.
- يلاحظ على الألعاب الإلكترونية كثرة ألعاب الكروت، وهي ألعاب تدرب الأطفال على لعب القمار، بل وإتقان حيله وطرائق لعبه، واللعب يكون ابتداءً عن طريق النقاط، لكن قد يتطور الأمر في اللعب أون لاين Line On إلى اللعب على أموال حقيقة من خلال بطاقات الائتمان أو الدفع من خلال شركات الاتصالات الخلوية، خاصة إذا كان اللاعب المقابل غير مسلم وليست لديه مشكلة عقدية أو أخلاقية في لعب القمار.
- في عالم الألعاب الإلكترونية تم استحداث مصطلح "محترفو الألعاب الإلكترونية"، وصاحبه استحداث اصطلاح "الرياضات الإلكترونية"؛ فالشركات العالمية ومن خلال اللعب "أون لاين" "Line On" بين لاعبين على مستوى

العالم نجحت في ترسيخ فكرة اللاعبين المشاهير – لاعبي الألعاب الإلكترونية– على غرار نجوم الفن والكرة، وهذا من شأنه إشعال المنافسة بين اللاعبين.

وباتت ساحة الألعاب الإلكترونية الآن تعرف مصطلح "نجوم الألعاب الإلكترونية"؛ ولا تخلوا هذه المسابقات الدولية ذات الجوائز المالية الكبيرة من الغش والسرقة في اللعب، ويلاحظ هنا أن الألعاب الإلكترونية بدورها فتحت سوقًا جديدًا للمراهنات لتغزو بطولات الرياضات الإلكترونية تلك على غرار المراهنات المحرمة والمنتشرة في البلدان غير الإسلامية والمصاحبة لمسابقات الرياضات البدنية، والمراهنات والمقامرات تلك تشكل نزيفًا ممتدًا لأموال الأسرة المسلمة، والتي قد ينفقها الأبناء أحيانًا دون علم أسرهم.

المخاطر الأمنية للألعاب الإلكترونية

- من النقاط الهامة والملفتة للنظر في بعض الألعاب الإلكترونية هو تعمدها جمع بيانات خاصة عن اللاعب وعن محيطه المجتمعي وعن مناطق في دولته مع دفعه لاستخدام كاميرا جهازه وخاصية الجي بي إس التتبعية؛ وهو الأمر الذي آثار مخاوف التجسس عند كثير من المراقبين؛ وأبرز مثال على هذه النوعية من الألعاب الإلكترونية لعبة "بيكمون جو" Pokemon Go:

وهي من الألعاب الشهيرة والتي حققت مئات ملايين التنزيلات حول العالم؛ تعتمد اللعبة على تقنية "الواقع المعزز"- والواقع المعزز يحاول الربط بين الواقع الافتراضي الإلكتروني والواقع الحقيقي المحيط باللاعب؛ وذلك من خلال تعليمات في اللعبة بالخروج لمنطقة معينة، والقيام بأدوار محددة. ولأنها تعتمد على تقنية الواقع المعزز ونظام تحديد المواقع GPS لإظهار الشخصيات المتحركة في العالم الحقيقي، فإن ذلك يتيح لها تجميع أكبر قدر ممكن من البيانات عن اللاعبين وواقعهم المحيط.

والخطورة في هذه اللعبة ومثيلاتها تتمثل في البيانات والمعلومات والصور الحية التي يقدمها اللاعب حول بيته ومنطقته ومعالم مدينته وتجواله داخل المدينة عبر تقنيات

جهازه، وكلها بيانات وصور وإحداثيات توفر معلومات قد تشكل خطورة على أمن الشخص وعائلته، ومن ثم دولته مستقبلًا. إذا ما تم توظيفها من قبل اللصوص أو الجهات المعادية للدولة التي يقيم بها اللاعب، وهو ما دفع العديد من الدول لحظر هذه اللعبة على أراضيها لخطورتها على الأمن القومي.

لكن الإشكال أنه إذا تم منع لعبة من هذا القبيل فإنه تخرج مكانها عشرات الألعاب المشابهة والمحققة للهدف التجسسي ذاته، مما يستدعي جهاز رقابة مستقلًّا على الألعاب الإلكترونية ولديه صلاحية حجبها داخل الدولة إذا ما لمس المراقب بحسه الأمني خطورتها على الأمن القومي للبلاد.

الألعاب الإلكترونية الهادفة

هناك ألعاب إلكترونية هادفة تجمع التعليم والتثقيف والتدريب الهادف مع التسلية والمتعة، والتي يمكن أن يكون لها الدور الإيجابي في تعزيز الهوية الإسلامية إذا ما تم استثمارها الاستثمار الأمثل، ومنها (ألعاب الأرقام-الألعاب المخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما - ألعاب اللغات وهي مجموعة من الألعاب تمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات- الألعاب العلمية المساعدة: وهي ألعاب تقوم بمساعدة المتخصصين في مجال تخصصاتهم[١٥].

فكثير من الصناعات والمؤسسات التجارية تستخدم ألعاب المحاكاة الحاسوبية لتدريب الموظفين والمسؤولين التنفيذيين كتدريب الطيارين على الحاسوب لمحاكاة الطيران الحقيقي خصوصًا في الخطوط الجوية والعسكرية من أجل توفير الجهد والتكلفة، وتخفيف المخاطر على المبتدئين، فوكالة الفضاء الأمريكية ناسا تقوم بتدريب رواد الفضاء على أجهزة المحاكاة قبل البعثات الفعلية[١٦] وهو ما دفع

---

[١٥] سليمان بن نيف النيف: **الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة "دراسة ميدانية"**؛ مصدر سبق ذكره، ص ٤٩.

[١٦] بسمة سليمان الحلو: **أثر استراتيجية الألعاب المحوسبة في تنمية السلوك الأخلاقي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في مدينة عمان**؛ رسالة دكتوراه، الجامعة الأردنية، ٢٠٠٨م. ص ص ٤٣-٤٤.

الخبراء للتأكيد على أن الألعاب الإلكترونية غيرت الطلاب بشكل جذري، وبالتالي فإن الطلاب اليوم ليسوا هم الطلاب الذين صمم لهم نظام تعليمي لتدريسهم، ومن ثم فعلى النظم التعليمية أن تكون قادرة على التكيف وإغلاق الثغرة بين المنظومة الاجتماعية للتعليم وواقع الحياة في مجتمع صناعي مليء بالتكنولوجيا (١٧) وأن تعمل على دمج الألعاب المحوسبة في المناهج كاستراتيجية لتطوير المعارف والاتجاهات والسلوك لدى الطلبة؛ مع التعاون بين المؤسسات التربوية والمعلوماتية لإنتاج برمجيات هادفة وتطوير ألعاب إلكترونية تخدم طموحات وقيم وثقافة البيئة العربية المسلمة(١٨).

---

١٧) فلسطين على حسن أبو وزنة: **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان**؛ مصدر سبق ذكره.

١٨) بسمة سليمان الحلو: **أثر استراتيجية الألعاب المحوسبة في تنمية السلوك الأخلاقي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في مدينة عمان**؛ مصدر سبق ذكره.

دور الدعاة في ترشيد ممارسة الألعاب الإلكترونية

يقع على الدعاة في العالم الإسلامي الدور الأكبر في نشر الوعي داخل المجتمعات الإسلامية حول مخاطر ظاهرة الألعاب الإلكترونية، وكيفية توظيفها إيجابيًا بما يعود بالنفع على الأمة الإسلامية، وكذلك توظيف تقنية الألعاب الإلكترونية في نشر الدعوة الإسلامية داخل العالم الإسلامي وخارجه. ومن الأدوار التي يمكن أن يقوم بها الدعاة:

١. تنبيه الأسر المسلمة إلى أنها في معركة مزاحمة مع بيئة تربوية تخطف منها ابنها وتشكله بحسب مرادها هي لا مراد الأسرة الحاضنة لهذا الابن؛ فإذا ما تشبعت الأسرة بهذا الإدراك فسنكون بذلك قد وضعنا أيدينا على بداية الطريق الصحيح في الحفاظ على الأمانة التي وضعها الله سبحانه وتعالى في رقاب الوالدين وهي أمانة الأولاد وصيانتهم ورعايتهم وتربيتهم وفق مراد الله سبحانه وتعالى.

٢. توجيه الأسر ومعاونتهم في تحصين الطفل المسلم بالتحصينات العقدية الصحيحة ضد أي روافد عقدية فاسدة قد يتعرض لها في مسار حياته الممتد، فإذا ما واجه في لعبة من الألعاب الإلكترونية أي مخالفات عقدية أو معاملات مالية أو أخلاقية غير شرعية فيكون لديه القدرة على الإنكار

الذاتي لتلك المخالفات، ويعظم في قلبه ترك اللعب المخالف شرعًا؛ حسبة لله.

٣. توجيه الأسر المسلمة بتجنب أن يكون للنشء وبخاصة في السن الصغيرة جهاز إلكتروني مستقل وبخاصة إذا كان متصلًا بالإنترنت، وأن يكون الجهاز المستعمل في الألعاب الإلكترونية واضحًا ومكشوفًا داخل محيط الأسرة، وحتى لو كان الجهاز لوحيًّا أو خلويًّا فيكون اللعب أمام أحد الوالدين وفي أوقات محددة، والحذر من أن يكون الجهاز هو "الصديق الأليف" الملازم للنشء طوال اليوم حتى وهو في فراش النوم، مع الحرص على ألا يكون للطفل جهاز مستقل قبل سن البلوغ -قدر الإمكان- وبعد أن تكون الأسرة قد اطمأنت لغرسها التربوي والعقدي في نفس النشء.

٤. توجيه الأسر دعوياً لمخاطر الألعاب الإلكترونية وحثهم على فهم أبعاد الألعاب الإلكترونية، والاقتراب من عالمها التقني والمتسارع، وذلك حتى يشعر النشء أن الوالدين يعيان ما يفعله تقنيًّا، وحتى يكون للوالدين القدرة على اختيار المناسب من الألعاب الإلكترونية، وما هو مقبول تشغيله داخل البيت المسلم وما لا يليق.

٥. حث حكومات الدول الإسلامية على إدراج صناعة الألعاب الإلكترونية النافعة والترفيهية النقية على قائمة سياساتها العامة واعتمادها كميدان تقني

داخل الدولة له أهدافه واستراتيجياته وآلياته المتعددة تكنولوجيًّا، وتربويًّا، واستثماريًّا، ودعويًّا؛ محليًّا ودوليًّا.

٦. حث الحكومات على استحداث جهاز رقابي تقني وتربوي تكون مهمته مراقبة محتويات الألعاب الإلكترونية ومتابعة تحديثاتها المستمرة على أن يكون لهذا الجهاز صلاحيات غلق المواقع والمنصات الإلكترونية المخالفة أو المروجة للألعاب غير المرغوب فيها. وكذلك سلطة حجب الألعاب الإلكترونية وسحبها من الأسواق التجارية، مع إصدار الأدلة الاسترشادية للوالدين حول آليات التعامل مع الألعاب الإلكترونية. وإصدار القرارات الإدارية التي تلزم المدارس بتنظيم استخدام الجوالات داخل المدارس، بعيدًا عن الألعاب الإلكترونية الترفيهية، مع توقيع العقوبات الزجرية على من لا يلتزم بهذا القرار.

٧. إنشاء مركز متخصص تابع لإحدى المؤسسات الدعوية، أو بين روابط الدعاة، أو مستقل، يضم خبراء تقنية وتربية وكتابة سيناريو وتصميم ألعاب وعلماء شريعة، يكون معنيًّا ابتداءً بالدراسة المتعمقة لهذا الميدان الإلكتروني الحيوي ووضع الرؤية والسياسات العامة والاستراتيجيات التي في ضوئها سيتم استثمار الألعاب الإلكترونية في الدعوة الإسلامية؛ مع إجراء دراسات

الجدوى الكاملة لهذه الصناعة من كل الزوايا؛ على أن يستعين هذا المركز بما يراه مناسبًا ولازمًا من الخبراء والمترجمين والمعاونين.

٨. إنشاء وحدة تدريب وتطوير داخل المركز تكون مهمتها تأهيل وتدريب مصممي ومطوري الألعاب الإلكترونية وفق الرؤية والسياسة العامة الدعوية التي وُضِعت. مع إنشاء أستوديوهات تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية على أحدث مستوى تقني ينافس الأستوديوهات العالمية؛ والشروع في العمل البنائي للألعاب الإلكترونية بعد الاتفاق الجماعي على السيناريو وعلى التصميمات، وغيرها من لوازم اللعبة، وبما يجعلها دعوية وفي ذات الوقت جذابة ومشوقة للنشء. وفي هذا السياق يمكن التركيز على الألعاب الإلكترونية التي تحلق بالنشء في بدائع الصانع عز وجل في الكون؛ حيث الكواكب والمحيطات والبحار، وفي خلق الإنسان وفي باقي المخلوقات. وربطها دعويًّا بما يحقق عبادة التدبر والتفكر في آيات الله عند النشء المسلم، ويثير التساؤلات العقدية عند غير المسلم وتكون بمنزلة أداة جذب له للتعرف على الإسلام؛ عسى أن تكتب له الهداية بإذن الله.

أبرز المستجدات الفقهية المصاحبة للألعاب الإلكترونية ذات الواقع الافتراضي

هناك مجموعة من المستجدات الفقهية المصاحبة لظاهرة الألعاب الإلكترونية ذات الواقع الافتراضي والتي بحاجة إلى تأصيل شرعي من أهل العلم لتبيان الضوابط والأحكام الشرعية الضابطة والمنظمة للحالات المرتبطة بتلك المستجدات...

ومن هذه المستجدات الفقهية:

١. ضوابط وأحكام اللهو الإلكتروني أثناء ساعات العمل وما يترتب عليه من قصور وظيفي، وتعطيل لمصالح العباد وإلحاق الأضرار؛ مع بيان أحكام تحصيل المرتبات والمكافآت والامتيازات المتعاقد عليها، وكذلك حكم الأموال المكتسبة من الواقع الافتراضي أثناء العمل.

٢. أحكام المراهنات في ألعاب الواقع الافتراضي؛ وحكم الأموال المدفوعة والمكتسبة في تلك المراهنات، وكذلك أحكام الوسطاء وسماسرة الرهانات.

٣. ضوابط وأحكام جوائز بطولات الألعاب الإلكترونية المالية والعينية- مدخلاتها ومخرجاتها.

٤. ضوابط وأحكام استضافة المجتمعات الإسلامية لبطولات الألعاب الإلكترونية الدولية ورعايتها ماليًّا وعينيًّا في ظل مكونات الألعاب الفاسدة وفي ظل المراهنات والمقامرات والمدخلات المالية المتعددة المصاحبة لتلك البطولات.

٥. ضوابط وأحكام تجارة الألعاب الإلكترونية والحكم الشرعي في تجارة الألعاب ذات المكونات العقدية والثقافية والسلوكية الفاسدة، وحكم الأموال المكتسبة والمستثمرة في تلك التجارة.

٦. ضوابط وأحكام العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية (تصميم الألعاب- رسم الشخصيات الكرتونية- كتابة السيناريو- التقنيات الفنية والمعينات السمعية والبصرية).

٧. ضوابط وأحكام التطوير الجماهيري للألعاب الإلكترونية الوافدة.

٨. أحكام الاختلاط الإلكتروني والخلوة الإلكترونية والسلوكيات الفاسدة المصاحبة لها أثناء اللهو الإلكتروني، وطبيعة العقوبات التأديبية والرادعة لتلك الممارسات الفاسدة وما يترتب عليها.

٩. ضوابط وأحكام تجارة واقتناء الأجهزة التقنية المشغلة للألعاب الإلكترونية.

١٠. أحكام وضوابط إعلانات ودعايا الألعاب الإلكترونية الوافدة؛ وما يصاحبها من مكتسبات مادية وبخاصة الإعلانات الإلكترونية على الصفحات الشخصية على اليوتيوب والفيس بوك.

١١. أحكام وضوابط "الإعلانات الضمنية" للشركات الاستثمارية داخل الألعاب الإلكترونية مثل إعلانات السيارات والمطاعم عن ماركاتها داخل اللعبة كأحد مكونات اللعبة.

١٢. أحكام التحويلات المالية والبنكية المصاحبة لألعاب الواقع الافتراضي (المدخلات والعمليات والمخرجات).

١٣. أحكام عمليات الوسيط المالي في الألعاب الإلكترونية "المثال الأبرز: شركات الاتصالات" (شراء نقاط- دفع مسبق- رسوم- قروض- تحويلات) وحكم الأموال المكتسبة وأحكام عوائد المساهمين والمضاربين في البورصة على شركات الاتصالات المتقاطعة مع الألعاب الإلكترونية.

١٤. أحكام الممارسات والحركات و نطق الألفاظ العقدية الوثنية والشركية أثناء اللهو الإلكتروني الافتراضي.

١٥. الأحكام الشرعية المصاحبة للألعاب الإلكترونية المهددة للأمن القومي للمجتمعات الإسلامية (تجارة- ترويج- تنزيل- ممارسة- دعم معلوماتي غير متعمد- دعم معلوماتي متعمد).

١٦. أحكام اقتناء الرموز والأشكال الوثنية والشركية للشخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية (ملابس- حليات- صور- رسوم- تماثيل- شعارات- وشم؛ وغيرها).

١٧. ضوابط وأحكام مراكز علاج إدمان الألعاب الإلكترونية والأحكام الشرعية المصاحبة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وأحكام انعكاس الإدمان على التكليفات الشرعية.

١٨. الأحكام الشرعية المتعلقة بشهادة وقضاء وعدالة وولاية وسفاهة ممارس ومدمن الألعاب الإلكترونية.

١٩. ضوابط وأحكام اللهو الإلكتروني في ضوء التكليفات الشرعية للمسلم وفي ضوء تأصيل العلماء للهو المباح وحالاته وضوابطه ومآلاته.

٢٠. الضوابط والأحكام الشرعية المؤصلة لتعاطي الأسرة المسلمة مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية في ظل السلطة الأبوية والتكليفات الشرعية بصيانة الأبناء ورعايتهم.

٢١. ضوابط وأحكام الاستثمار المالي الكلي والجزئي والمساهم والمضاربة في البورصة على شركات تطوير وبيع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها، وأحكام عوائد تلك الاستثمارات في ضوء مفاسد ألعاب الواقع الافتراضي، وفي ظل حيل التحديث الإلكتروني لتحقيق مبيعات أكثر وربحية أعلى.

٢٢. أحكام القروض والفوائد المصاحبة لعمليات الترقي داخل الألعاب الإلكترونية، وأحكام التقسيط والديون وجدولتها والرهن والضمانات وغيرها؛ وبخاصة إذا كانت المعاملات المالية مع أصحاب ديانات مغايرة.

٢٣. أحكام السرقات والغش والتدليس والمكر والخداع والحيل والكذب الافتراضي أثناء اللعب وما ينبني عليه من مكاسب مالية وعينية على أرض الواقع أو كفرص ترويجية داخل اللعبة ذات قيمة مالية.

٢٤. ضوابط وأحكام صداقات الواقع الافتراضي في ظل فروق الأعمار والثقافات والديانات والعقائد والعداءات.

٢٥. الضوابط والأحكام الشرعية المتعلقة بالمسلمين خارج العالم الإسلامي والضابطة والمنظمة لتقاطعاتهم مع ألعاب الواقع الافتراضي من حيث الممارسة والعمل والتطوير والتجارة والمساهمة وغيرها من إشكاليات تفرضها عليهم طبيعة البلدان المسيطرة على قطاع الألعاب الإلكترونية.

٢٦. ضوابط وأحكام التمويل الوقفي لصناعة الألعاب الإلكترونية الهادفة لتوظيفها عبر محتواها الدعوي في نشر الدعوة الإسلامية داخل العالم الإسلامي وخارجه.

٢٧. ضوابط وأحكام السلطات التنفيذية والتشريعية والقضائية فيما يتعلق بالقواعد الضابطة والمنظمة لممارسات وتداعيات ألعاب الواقع الافتراضي في المجتمعات الإسلامية.

إن هذه المستجدات الفقهية بحاجة إلى تشكيل لجنة من علماء الأزهر الشريف لدراستها من كافة أبعادها، ومن ثم إصدار الضوابط والأحكام الشرعية الضابطة لميدان الألعاب الإلكترونية في دليل شرعي يكون متاحًا لجميع المسلمين داخل العالم الإسلامي وخارجه.

المصادر

١. د. أحمد عطا الله عبد الباسط: **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان "دراسة فقهية مقارنة"**؛ دراسة منشورة بالمجلة العلمية لكلية اللغة العربية، جامعة الأزهر فرع أسيوط، العدد الرابع والثلاثون – الجزء الأول ٢٠١٥م، ص ص ٧١٥- ٨٣٠.

٢. أسيل صالح العايد: **أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجًا- دراسة تطبيقية**؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ.

٣. د. أماني خميس محمد عثمان: **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**؛ مجلة كلية التربية –جامعة أسيوط، مج ٣٤، ع ١، يناير ٢٠١٨م، ص ص ١٢٦-١٦٠.

٤. أميرة مشري: **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**؛ رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر، ٢٠١٧م.

٥. بسمة سليمان الحلو: **أثر استراتيجية الألعاب المحوسبة في تنمية السلوك الأخلاقي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في مدينة عمان**؛ رسالة دكتوراه، الجامعة الأردنية، ٢٠٠٨م.

٦. زينب علي خليل الفردان: **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمهارات الاجتماعية والتفكير الناقد لدى الموهوبات وغير الموهوبات من طالبات الصف التاسع بدولة الكويت**؛ رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي، البحرين، ٢٠١٢م.

٧. سارة محمود عبد الرحمن حمدان: **إيجابيات الألعاب التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**؛ رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، ٢٠١٦م.

٨. د. سلوى سليمان الجندي: **استخدامات وإشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة**؛ المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والإعلان، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مارس ٢٠١٦م، ع ٥، ص ص ١-٧٣.

٩. سليمان بن نيف النيف: **الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة " دراسة ميدانية"**؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ.

١٠. د. عادل عبد الجواد محمد: **الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف**؛ مجلة الأمن والحياة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، مج ٢٦، ع ٣٠٤، أكتوبر ٢٠٠٧م، رمضان ١٤٢٨هـ، ص ص ٥٤-٥٧.

١١. د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: **تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**؛ مجلة العلوم التربوية، جامعة الملك سعود، الرياض، مج ٢٦، عدد ١، فبراير ٢٠١٤م، ص ص ٩١-١٠٨.

١٢. د. عبد الله عوض العجمي: **تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة**؛ مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، جامعة الكويت، مج ٣٢، عدد ١٠٨، ٢٠١٧م، ص ص ١٥٨-١٩٣.

١٣. فلسطين علي حسن أبو وزنة: **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان**؛ رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية، ٢٠١١م.

١٤. **منظمة الصحة العالمية تعتبر الاضطراب الناجم عن الألعاب الرقمية مرضًا رسميًّا**: مايو ٢٠١٩، الموقع الإلكتروني لمنظمة الصحة العالمية، https://www.who.int

١٥. مها حسني الشحروري: **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**؛ رسالة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن، ٢٠٠٧م.

١٦. الهيثم زعفان: **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم**؛ "كتاب"، آفاق المعرفة، الرياض، ١٤٤٢هـ.

١٧. الهيثم محمد زعفان: **المخاطر العقدية في قنوات الأطفال العربية**؛ "كتاب"، مركز البيان للبحوث والدراسات، الرياض، ١٤٣٦هـ.